

Perancangan Konsep *Color of Jungle* pada *Kids Center* di Malang

Sineala Winnio, Sumartono, Poppy F.N

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m41409031@john.petra.ac.id ; tono2_maret@petra.ac.id ; popie_nilasari@yahoo.co.id

Abstrak— Era globalisasi yang terjadi saat ini membuat kebutuhan hidup meningkat, sehingga orang tua memprioritaskan pekerjaan diatas segalanya. Hal tersebut membuat perhatian orang tua kepada anak-anaknya berkurang, maka orang tua membutuhkan sebuah alternatif untuk menggantikan peran mereka di rumah. Salah satunya adalah menggunakan jasa *baby sitter*. Namun, kenyataan yang ada jasa *baby sitter* tidak seperti dulu lagi, banyaknya kasus penculikan dan penelantaran membuat orang tua memilih memasukan anak di sekolah usia dini. Ditambah lagi dengan perkembangan teknologi, membuat anak kurang gerak karena selalu bermain dengan teknologi. Selain membuat anak kurang gerak, anak cenderung lebih individualis.

Metodologi perancangan dimulai dari metode pengambilan data yang berisi data lapangan, data literatur, dan data tipologi. Selanjutnya observasi berupa wawancara dan studi pengamatan ke obyek sejenis, dan yang terakhir metodologi analisis berupa program perancangan hingga desain akhir. Perancangan interior pusat anak di Malang ini dibuat dengan menggunakan konsep *colours of jungle*, dimana mereka dapat berinteraksi langsung dengan hewan dan tumbuhan serta teman-teman mereka.

Pengaplikasian konsep pada *kids center* ini terdapat pada tiap ruangnya. Pada ruang bayi 3 – 6 bulan menggunakan tema hewan udara, ruangan 7 bulan- 1 tahun menggunakan tema *squirell*, ruangan 2 – 3 tahun menggunakan tema ikan, sedangkan ruangan 4 -5 tahun menggunakan tema jerapah. Area bermain 2 – 5 tahun menggunakan tema taman bermain, area makan menggunakan tema jamur, area bermain menggunakan tema monyet. Dengan mendesain ruang yang memiliki jumlah perabot yang sedikit, maka ruang gerak anak semakin besar. Ruangan-ruangan yang ada pun dibuat memiliki bukaan yang besar sehingga dapat memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Material yang digunakan adalah vinyul, karpet, multipleks dengan finishing *water based* atau dengan menggunakan HPL. Semua pengaplikasian yang diterapkan digunakan untuk merangsang kreativitas dan pengetahuan anak.

Kata Kunci— Perancangan, Interior, Pusat Anak, Malang

Abstrac— In this era globalization, parents treat an occupation as the main priority of all because an increase in daily necessities. As a result, parents are lack of caring to their children. Therefore, an alternative is needed to replace

parent's role at home. One of the alternative is using a nanny as mother's helper to take care of their children. However, in fact, many of unexpected things happen, children are kidnapped and abandoned by their nanny. Eventually, many of parents take a decision to enter their children to school under the standard age. Moreover, a high technology development causes children lack of exercise because they prefer to play games rather than to exercise. Another effect of technology is a lack of social life. Hence, they become more individualism.

Methodology planning is started from collecting data which includes direct survey, literature data, and typology. The next observations can be an interview, a study research at the same object and last but not least is methodology analysis, which is started from planning program until final design. The interior design of kids center in Malang is using the concept of jungle, which helps children to interact directly to animals, plants and their friends

The application concept of kids center can be shown in each room. The room for 3 to 6 months old is using bird theme, 7 months old to 1 years old's room using *squirell* theme, the room for 2 to 3 years old is using fish theme, and then the room for 4 to 5 years room is using giraffe theme. The playing area for 2 to 5 years old is using the garden theme, for the dining room is designed by using mushroom theme, and the playground area is using monkey theme. In order to enlarge the space for children, the room is designed to have less furniture. Rooms are also designed to have a big ventilation so lights and natural air cycle or wind are maximized. Vinyl, carpet, multipleks with water based finishing or HPL are the materials. All appliances that applied are useful for brain storming for the children's creativity and knowledge.

Keyword— Interior, Design, Kids, Center, Malang

I. PENDAHULUAN

DENGAN kemajuan era globalisasi, secara tidak langsung juga telah menuntut kita untuk bekerja lebih keras. Tuntutan ini dikarenakan untuk mempertahankan hidup kita dan keluarga kita. Dengan kemajuan teknologi yang ada dan berbagai macam kebutuhan yang harus dipenuhi, tidak mengijinkan manusia untuk berhenti bekerja.

Bila membahas mengenai pekerjaan, sekarang sudah memasuki zaman emansipasi wanita. Dimana sekarang yang

bekerja bukan hanya pria, namun juga wanita. Bahkan sekarang banyak ibu rumah tangga yang menjadi wanita karier. Tidak masalah sebenarnya ketika wanita bekerja, karena selain membuat mereka mandiri, mereka dapat membantu suami mereka dalam memberikan pendapatan. Namun sayangnya, terkadang wanita dan pria terlalu sibuk dalam pekerjaan mereka, sehingga keluarga mereka pun dinomorduakan.

Ketika berkeluarga, seharusnya pasangan suami-isteri memiliki komitmen dan pembagian tanggung jawab, terutama dalam mengurus anak-anak pra sekolah. Namun pada kenyataannya sekarang banyak yang ayah-ibunya bekerja dan anaknya ditinggal dirumah. Menggunakan jasa *baby sitter* menjadi alternatif ketika orang tua bekerja. Selain *baby sitter*, fenomena yang ada saat ini adalah menitipkan anak kepada kakek-neneknya. Tapi menitipkan anak kepada kakek-neneknya kebanyakan akan membuat anak semakin manja, tentu ini akan berhubungan dengan masa depan anak tersebut.

Dipihak lain, bila menggunakan jasa *baby sitter*, kekuatiran orang tua juga tidak berkurang. Adanya kekhawatiran anaknya diculik, ditambah lagi, mencari *baby sitter* yang benar sangat susah, atau bahkan tidak diurus ketika orangtua bekerja, membuat orang tua mencari alternatif yang berbeda.

Orang tua membutuhkan sebuah wadah, dimana mereka dapat menitipkan anak mereka dengan aman dan juga tetap mendapatkan pendidikan. Melihat fenomena ini, maka sekarang banyak jasa penitipan anak.

Dengan adanya kesibukan orang tua, maka perhatian mereka ke anak akan berkurang. Orang tua akan mencari cara untuk membuat sibuk anak-anak mereka, sehingga perhatian mereka pada pekerjaan tidak akan terganggu. Namun sayangnya, dengan kemajuan teknologi saat ini, orang tua mengarahkan anak-anak mereka untuk bermain *game* melalui laptop, ipad, android. Sehingga kemampuan gerak anak juga berkurang. Sosialisasi anak dengan lingkungan juga akan berkurang, karena mereka akan sibuk dengan permainan mereka yang menurut mereka juga lebih menyenangkan daripada bermain di luar ruangan.

Pemilihan lokasi di Malang ini dikarenakan fakta yang ada di kota Malang ini, masih belum banyak yang terjun ke dalam usaha jasa ini. Padahal, semakin lama Kota Malang memiliki perkembangan yang signifikan. Semakin banyak muncul perkantoran, dan yang bekerja di perkantoran semakin banyak baik pria maupun wanita. Ditambah lagi sekarang dengan kemajuan ekonomi yang signifikan dan letak geografis kota Malang yang berdekatan dengan Surabaya, banyak orang Malang sering berpergian pulang-pergi Surabaya Malang. Sangat disayangkan, *daycare* yang minim juga tidak dapat memenuhi kebutuhan akan penitipan anak. Selain itu kota Malang masih memiliki iklim yang lebih sejuk daripada kota di sekitarnya dan masih memiliki lahan kosong yang luas, sehingga masih bisa difungsikan sebagai taman bermain anak.

Adapun beberapa penitipan anak di kota Malang, seperti Synergy Education Malang. Disini anak dapat bermain sambil belajar, namun tempat ini masih kurang mampu mencukupi kebutuhan yang ada dan kurang signifikan. Oleh karena itu, sangatlah berguna apabila di kota Malang dibangun sebuah *kids center* dimana *kids center* ini menerima bayi berusia 3

bulan – 5 tahun. Sehingga dengan adanya batasan umur yang jelas, maka kebutuhan akan anak tersebut juga akan menjadi semakin jelas dan dapat memenuhi permasalahan tersebut.

Peran *kids center* ini akan membantu para orang tua sehingga tidak perlu merasa was-was ketika meninggalkan anak mereka disini. Karena disini, anak-anak mereka akan berinteraksi dengan anak-anak yang lain dengan pengawasan. Selain itu juga anak-anak mereka tidak hanya dibiarkan bermain dalam ruangan saja, tetapi juga bermain di taman dan bermain dengan hewan, sehingga kepekaan mereka terhadap lingkungan dan hewan dapat bertumbuh. Selain bermain, mereka juga akan belajar dan beristirahat, sehingga semua kebutuhan mereka tercukupi. Dengan menggunakan desain yang mempertimbangkan keselamatan dan perkembangan psikologi mereka, maka diharapkan *kids center* ini dapat berguna baik bagi anak-anak, orang tua, dan lingkungan sekitar.

II. METODOLOGI PERANCANGAN

A. Metodologi Perancangan

Data yang diperlukan adalah:

1) Data Lapangan

Mengetahui tentang lokasi (*site*), tapak, bentuk bangunan, gaya arsitektural, gaya interior, elemen-elemen interior, suasana ruang, tata kondisional mengenai ruang interior untuk anak-anak. Pemilihan lokasi tapak di perumahan berdasarkan suasana perumahan yang cenderung tenang dan aman. Pemilihan tapak berada di perumahan Araya Malang.

2) Data Literatur

Mengetahui teori-teori mengenai tempat bermain dan belajar melalui berbagai sumber seperti buku teori mengenai perkembangan anak, batasan-batasan desain; buku design mengenai contoh-contoh interior pada baby class, daycare, sekolah; majalah, internet dan berbagai sumber lainnya

Metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara :

- 1) Studi Lapangan, dengan melakukan survey ke berbagai tempat yang mempunyai sarana bermain dan belajar agar mengetahui bagaimana suasana kondusif ketika anak bermain dan belajar. Studi lapangan dapat dilakukan dengan menggunakan cara :
 - Wawancara. Wawancara dilakukan ketika survey dengan cara melakukan sesi tanya jawab dengan sumber seperti pengajar, orang tua, ataupun juga orang-orang yang berkaitan langsung dengan lokasi agar mengetahui keinginan mereka dalam pembenahan tempat pendukung anak-anak mereka selama berada disana.
 - Dokumentasi. Dokumentasi dilakukan agar dapat mengetahui kondisi yang ada secara riil dan bukan hanya dalam angan-angan.
- 2) Studi Pustaka, dengan mencari literature-literatur agar mendapatkan landasan teori yang berguna ketika merancang. Seperti apa yang dibutuhkan anak ketika dalam umur 3 bulan – 5 tahun, mainan apa saja yang

cocok untuk mereka, suasana seperti apa yang dapat mendukung mereka melakukan aktivitas.

Data- data yang telah dikumpulkan akan diolah sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam melakukan perancangan ataupun dalam perhitungan. Data-data tersebut akan diolah melalui proses *programming*, dianalisa, hingga akan mengeluarkan sebuah konsep, yang merupakan kunci dalam mendesain interior *kids center* tersebut.

Pada proses *programming*, dikumpulkan data-data mengenai sejarah ataupun latar belakang mengenai *daycare*, organisasi *daycare*, kurikulum *daycare*, jam operasional *daycare*. Selain itu pengumpulan data-data mengenai gambar-gambar tipologi yang dapat menjadi inspirasi dalam mengerjakan proyek ini. Pada proses ini juga data antropometri untuk anak-anak juga diberikan, agar mengetahui kebutuhan perabot untuk *daycare*.

Setelah proses *programming* dilakukan proses analisa. Setelah analisa, maka kita dapat menemukan sebuah konsep. Konsep ini merupakan kunci dari dari proyek *daycare*. Konsep ini harus merupakan jalan keluar dari permasalahan yang ada dan harus mencakup semua konten yang ada.

Dengan adanya konsep yang telah ditentukan, maka mulai pelaksanaan sketsa-sketsa alternatif. Sketsa ini diperlukan untuk dapat mengetahui bagaimana mengaplikasikan konsep yang ada dan untuk mencari ide-ide yang lebih baik.

Dengan menggunakan sketsa alternatif, muncullah alternatif 1. Tapi ide tidak akan pernah habis, oleh karena itu setelah adanya alternatif 1, ada pengembangan menjadi alternatif 2. Setelah pemberian saran dan kritik dari alternatif 2 dapat dikembangkan lagi dan menjadi desain akhir. Desain akhir ini lah yang akan menjadi *final* dari pendesainan proyek ini.

Metode yang digunakan adalah metode komparatif. Metode ini digunakan dengan cara membandingkan data yang ada di lapangan dengan data literature, sehingga dapat dilihat perbedaan-perbedaan yang ada, dan juga masalah-masalah yang harus dipecahkan.

Selain membandingkan dengan data literatur, dapat digunakan juga dengan membandingkan dengan data tipologi. Dengan melakukan perbandingan dengan data tipologi, kita dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada pada perancangan kita, setelah melakukan analisa, maka kita dapat menemukan konsep dari permasalahan-permasalahan yang ada dan bagaimana pemecahannya.

B. Analisis Tapak Luar

Lokasi perancangan proyek ini berada di Jl. Lawang Sewu Golf 2-18 Araya, Blimbing, Malang Utara. Batas- batas tapak adalah :

- 1) Sebelah utara : Taman golf
- 2) Sebelah selatan : Jembatan Araya / sungai
- 3) Sebelah barat : Perumahan
- 4) Sebelah timur : *Club House* Araya

Lokasi ini berada di dalam perumahan Araya. Araya merupakan sebuah salah satu perumahan yang berada di kota Malang dengan kelas menengah ke atas. Lokasi ini dapat dicapai melalui jalan utama Araya dan dapat mudah ditemukan.

C. Analisis Tapak Dalam

Lantai menggunakan lantai kayu laminasi dipadu dengan keramik dan batu yang disemen, sehingga menghasilkan tekstur yang berbeda.

Dinding menggunakan plester batu bata dan difinishing dengan menggunakan cat berwarna putih kekuning-kuningan.

Plafon menggunakan gypsum board finishing cat warna putih kekuning-kuningan.

Perabot menggunakan bahan kayu asli dengan finishing cat melamin. Warna yang digunakan adalah warna kayu asli dan masih natural

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan. Alami pada siang hari dengan memaksimalkan bukaan-bukaan yang ada dan pencahayaan buatan pada malam hari. Pada malam hari menggunakan lampu TL dan *downlight*.

Penghawaan yang digunakan adalah alami. Penghawaan alami yang digunakan berasal dari bukaan-bukaan yang lebar.

Proteksi kebakaran hanya menggunakan APAR.

D. Analisis Kebutuhan Ruang

Tabel 2.1. Analisis Kebutuhan Ruang

Pemakai	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
Orang Tua	Mengantar dan menjemput anak	Resepsionis	Publik
Resepsionis	Menerima dan melayani tamu	Resepsionis	Publik
Anak usia 3 – 6 bulan	Tidur, Bermain, Makan, Buang Air	Ruang Istirahat Bayi	Privat
Anak usia 7 – 1 tahun	Tidur, Bermain, Belajar Jalan	Ruang istirahat dan ruang belajar berjalan	Privat
Anak usia 2 – 3 tahun	Makan	R.makan	Publik
	Istirahat	R.istirahat	Privat
	Belajar	Ruang belajar	Privat
	Bermain	Ruang Bermain	Publik
	Diperkenalkan dengan hewan	Ruang hewan	Publik
Anak usia 4-5 tahun	Buang Air	Toilet	Publik
	Makan	R.makan	Publik
	Istirahat	R.istirahat	Privat
	Belajar	Ruang belajar	Privat
	Bermain	Ruang Bermain	Publik
	Diperkenalkan dengan hewan	Ruang hewan	Publik
	Merawat tumbuhan	Taman	Publik
Pengasuh	Buang Air	Toilet	Publik
	Merawat dan mengasuh anak-anak		
	Istirahat	Ruang Istirahat	Privat
Perawat Hewan	Merawat hewan	Ruang hewan	Publik

E. Analisis Kebutuhan Ruang

Tabel 2.2. Analisa Besaran Ruang

Ruang	Perabot	Besaran Ruang
Kamar bayi	7 boks bayi : $0.6\text{m} \times 1\text{m} \times 7 = 4.2\text{ m}^2$ 2 rak : $1.2\text{m} \times 0.6\text{m} \times 2\text{m} = 1.44\text{ m}^2$	$4.2 + 1.4 + 40\% (4.2 + 1.4)$ $= 7.98\text{ m}^2$
Ruang makan	5 meja : $0.6 \times 0.6 \times 5 = 1.8\text{ m}^2$ 25 kursi : $0.27 \times 0.27 \times 25 = 1.82\text{ m}^2$ rak makan : $1.8 \times 0.6 = 1.08\text{ m}^2$	$1.8 + 1.82 + 1.08 + 40\% (1.8 + 1.82 + 1.08)$ $= 6.58\text{ m}^2$
2-3 tahun	8 kasur : $0.9 \times 1.8 \times 8 = 12.96\text{ m}^2$ rak : $1 \times 1.8 \times 0.6 = 1.08\text{ m}^2$ 16 kursi : $0.6 \times 0.6 \times 16 = 5.76\text{ m}^2$ 4 meja : $0.8 \times 0.8 \times 4 = 2.56\text{ m}^2$	$12.96 + 1.08 + 5.76 + 2.56 + 40\% (22.36) = 31.304\text{ m}^2$
Bermain	6 meja : $0.6 \times 0.6 \times 6 = 2.16\text{ m}^2$ 20 kursi : $0.27 \times 0.27 \times 20 = 1.458\text{ m}^2$	$2.16 + 1.458 + 40\% (2.16 + 1.458) = 4.6152\text{ m}^2$
Resepsionis	Meja : $2.4 \times 0.4 = 0.96\text{ m}^2$ Kursi : $2 \times 0.4 \times 0.4 = 0.32\text{ m}^2$ sofa : $2.4 \times 0.8 = 1.92\text{ m}^2$	$0.96 + 0.32 + 1.92 = 3.2\text{ m}^2$
7 bulan - 1 tahun	8 kasur : $0.6\text{m} \times 1\text{m} \times 8 = 4.8\text{ m}^2$ 1 rak : $2 \times 0.6 = 1.2\text{ m}^2$ 4 kursi jalan : $0.6 \times 0.6 \times 4 = 1.44\text{ m}^2$	$4.8 + 1.2 + 1.44 + 40\% (4.8 + 1.2 + 1.44)$ $= 37.2\text{ m}^2$
Dapur	kitchen set : $5 \times 0.6 = 3\text{ m}^2$ kursi : $2 \times 0.4 \times 0.4 = 0.32\text{ m}^2$	$3 + 0.32 + 40\% (3 + 0.32)$ $= 4.648\text{ m}^2$
4-5 tahun	10 kasur : $0.9 \times 1.8 \times 10 = 16.2\text{ m}^2$ rak : $1 \times 1.8 \times 0.6 = 1.08\text{ m}^2$ 10 kursi : $0.6 \times 0.6 \times 10 = 3.6\text{ m}^2$ 5 meja : $0.8 \times 0.8 \times 5 = 3.2\text{ m}^2$	$16.2 + 1.08 + 3.6 + 3.2 + 40\% (24.08) = 33.712\text{ m}^2$
Staff	locker : $5 \times 0.6 = 3\text{ m}^2$ sofa : $2.4 \times 0.8 = 1.92\text{ m}^2$ meja : $0.6 \times 0.4 = 0.24\text{ m}^2$ meja bundar : $3.14 \times 0.8^2 = 2.01\text{ m}^2$ kursi : $0.4 \times 0.4 \times 10 = 1.6\text{ m}^2$	$3 + 1.92 + 0.24 + 2.01 + 1.6 + 40\% (8.77) = 12.278\text{ m}^2$
Kebutuhan ruang total : $7.98 + 6.58 + 31.304 + 4.6152 + 3.2 + 37.2 + 4.648 + 33.712 + 12.278 = 143.517\text{ m}^2$		

F. Analisis Karakteristik Ruang

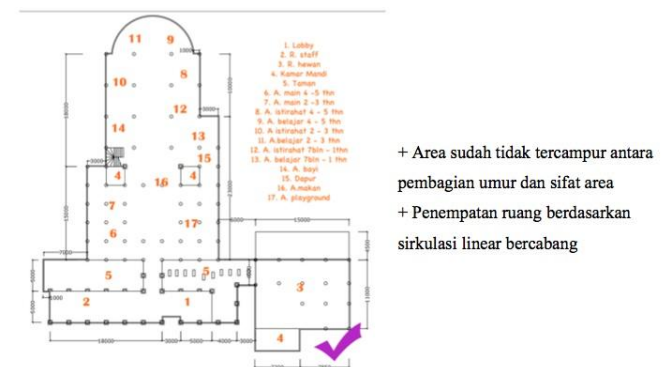
Tabel 2.3. Analisis Karakteristik Ruang

Jenis Ruang	Penghawaan		Pencahayaann		Proteksi	Keterangan				Keamanan	
	Alami	Buatan	Alami	Buatan		T	C	B	P	A	
Lobby	✓		✓	✓					✓		✓
Bermain	✓		✓	✓					✓		✓
Bayi		✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
7 bulan - 1 tahun		✓	✓	✓	✓		✓		✓		✓
2-3 tahun		✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
4-5 tahun		✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓
Staff		✓	✓	✓	✓		✓				✓
Hewan	✓		✓	✓	✓				✓	✓	✓
Makan	✓		✓	✓					✓		✓

G. Zoning dan Grouping



Gambar 1. Zoning



Gambar 2. Grouping

G. Konsep Perancangan

Tema Perancangan yang digunakan dalam perancangan *kids center* ini adalah *Colors of Jungle*. Penggunaan tema ini diambil berdasarkan latar belakang perancangan *kids center* ini sendiri. Hutan merupakan tempat tinggal tumbuhan dan hewan, dimana dalam *kids center* ini akan diajarkan untuk berinteraksi dengan tumbuhan dan hewan. Sedangkan *colors* merupakan warna dimana ini untuk mengindikasikan dunia anak adalah dunia yang penuh warna. Anak-anak sendiri mempunyai karakter yang ceria, aktif, sehingga dengan menggunakan tema ini, *kids center* yang akan dirancang akan memberikan kesan menyenangkan yakni alam dan permainan warna, sehingga anak merasa nyaman dan senang berada di dalamnya.

Dengan menggunakan gaya modern, karakter yang ingin ditonjolkan dalam “Perancangan Kids Center di Malang” disesuaikan dengan karakter alam, khususnya hutan, namun juga tidak melupakan warna-warni dari kehidupan yang ada di hutan. Untuk menampilkan karakter tersebut dirancang desain yang unik dengan bentuk, warna, dan bahan yang sesuai dan mendukung tema yang ada. Suasana ruang yang ditampilkan terkesan ceria, nyaman, dan menyenangkan sehingga anak-anak merasa betah berada di dalamnya

KONSEP

COLORS of JUNGLE

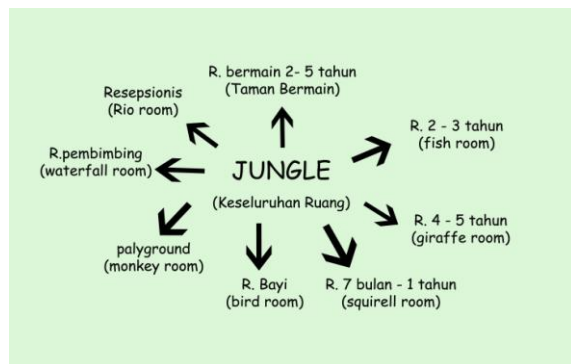
Warna - warni dari hutan (hobbit, tarzan, lion king, mowgli)



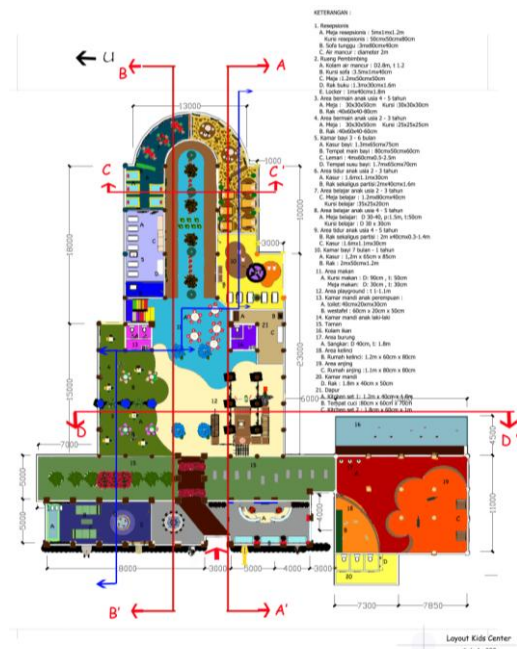
Gambar 3. Konsep

III. DESAIN AKHIR

Pada tiap ruangan *Kids Center* ini diterapkan tema yang berbeda, namun masih dalam cakupan konsep *colors of jungle*.

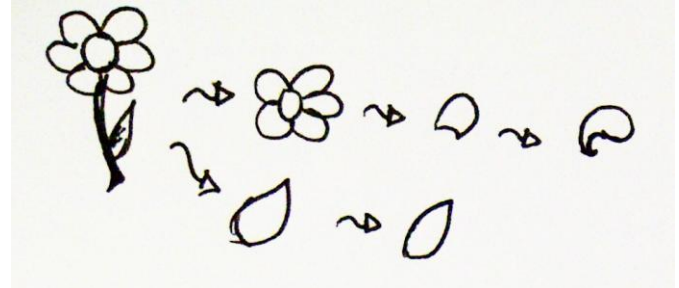


Gambar 4. Transformasi Desain



Gambar 5. Layout Kids Center

Dengan menggunakan taman bunga, area bermain ini didesain dengan menggunakan transformasi dari bunga. Warna yang digunakan adalah gradasi warna merah, gradasi warna ungu, hijau untuk plafond an tempat duduk, coklat tua untuk meja dan pot pembatas ruang, kuning untuk dindingnya. Sedangkan untuk plafon menggunakan warna *pink* dan *young purple*.



Gambar 6. Transformasi bentuk bunga



Gambar 7. Area bermain

Ruang Bayi ini menggunakan konsep burung yang terbang di udara. Dengan dominasi warna biru langit untuk dinding dan lantainya. Sedangkan perabot menggunakan warna putih yang mentransformasikan awan. Plafon juga diberi penambahan bentuk seperti awan, sehingga dominasi warna ruangan ini adalah biru dan putih. Akan tetapi di beberapa bagian dindingnya akan diberi print gambar burung yang berwarna-warni.



Gambar 8. Ruang bayi 3 – 6 bulan

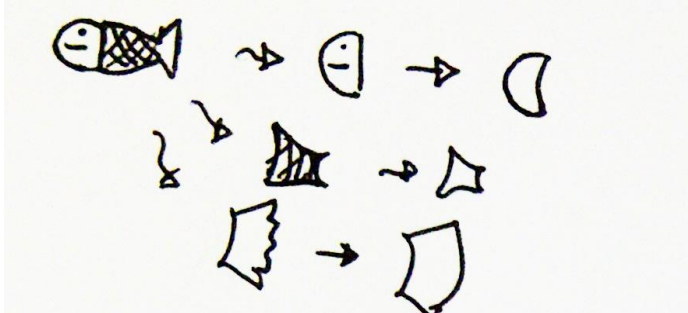
Ruang bayi 7 bulan – 1 tahun menggunakan tema hewan tupai. Dominasi warna ruangan ini adalah oranye dan coklat. Warna tersebut merupakan warna dari tupai dan warna pohon.

Pada kolom diberi warna hijau sebagai aplikasi warna daun pada pohon.



Gambar 9. Ruang bayi 7 bulan – 1 tahun

Ruang 2 – 3 tahun menggunakan tema ikan. Warna yang digunakan adalah warna-warna ikan seperti merah, orange, dan warna hijau merupakan aplikasi dari warna daun-daun yang ada di sungai. Aplikasi bentuk ikan diterapkan pada meja belajar (badan ikan), kursi belajar (ekor ikan).



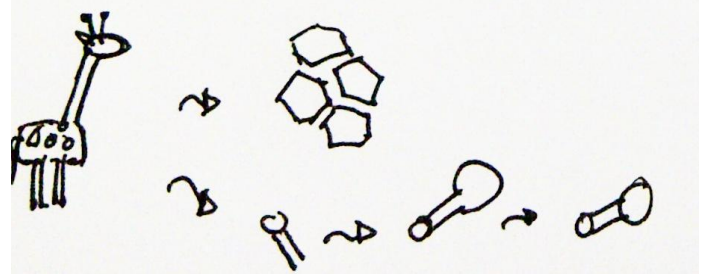
Gambar 10. Transformasi bentuk ikan



Gambar 10. Ruang anak umur 2 – 3 tahun

Ruang 4-5 tahun menggunakan tema jerapah. Dengan dominasi warna coklat tua dan coklat muda, serta beberapa warna oranye. Warna ini diambil dari warna jerapah. Untuk bentukan meja dan kursi belajar menggunakan transformasi

bentuk dari tanduk jerapah, pada pola lantai menggunakan pola pada tubuh jerapah.



Gambar 11. Transformasi bentuk jerapah



Gambar 12. Ruang anak umur 4 – 5 tahun

Sebagai area pertama yang terlihat, lobby akan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan tema burung Rio. Sedangkan untuk lantainya akan menggunakan campuran batu alam



Gambar 13. Resepsionis

Ruang staff akan memiliki tema yang sedikit berbeda yakni air terjun. Penempatan tema ini dimaksudkan agar ruangan ini dapat sebagai 'pengalih perhatian' para pembimbing yang jenuh melihat warna-warna yang terang. Sehingga ruangan ini akan didesain dengan natural dan akan memainkan wallpaper.



Gambar 14. Ruang Pembimbing

Area makan yang terletak di tengah ini akan menggunakan tema jamur. Transformasi bentukannya berada di meja dan kursi makannya. Sedangkan pada lantainya akan menggunakan karpet bernuansa air.



Gambar 15. Transformasi bentuk jamur



Gambar 10. Area makan



Gambar 11. Area Playground

IV. KESIMPULAN

Perancangan *Kids Center* di Malang sudah mencapai hasil akhir. Melalui proses yang ada dapat diambil kesimpulan bahwa merancang sebuah tempat anak-anak sangat banyak yang perlu diperhatikan. Mulai dari aksonometri, material yang aman untuk anak, sampai suasana ruang sehingga anak merasa nyaman berada di dalamnya.

Merancang *Kids Center* yang dapat mewadahi perkembangan psikomotorik, kognitif, dan afektif dengan cara membuat ruangan yang mempunyai perabot sedikit akan membuat ruang gerak anak semakin besar. Dalam *kids center* ini juga anak-anak tidak hanya dibiarkan bermain dengan diawasi orang tua saja, namun juga diberi ruang belajar, sehingga mereka mempunyai waktu dan ruang tersendiri untuk belajar. Untuk kecerdasan afektif, di setiap ruang diberi tema yang berbeda, contohnya di ruang *playground* diberi tema monyet, sehingga anak-anak dapat meniru kelincian dari monyet.

Merancang *Kids Center* yang dapat membuat anak berinteraksi dengan lingkungan mereka baik teman, hewan, dan tumbuhan diaplikasikan dengan menggunakan konsep *color of jungle*. Dengan menggunakan konsep tersebut, diharapkan anak dapat mengenal berbagai jenis hewan yang diaplikasikan dengan penerapan *main entrance* yang menggunakan berbagai bentuk hewan. Selain itu, di berbagai ruang diaplikasikan berbagai warna dan hewan. Bukan itu saja, di *kids center* juga terdapat anjing, kelinci, burung, ikan, pohon-pohon baik alami maupun buatan sehingga mereka dapat berinteraksi langsung dengan hewan dan tumbuhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis S.W. mengucapkan terima kasih kepada pembimbing utama Bapak Dr. Sumartono dan pembimbing pendamping Ibu Poppy F.N., S.T. atas dukungan dan masukan-masukan dan bantuan termasuk juga support ketika penulis melaksanakan pengerjaan tugas akhir mahasiswa ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak*
- [2] Hurlock, Elizabeth. *Psikologi Perkembangan*. 1996
- [3] Anak di Taman Kanak-Kanak” *Dimensi Interior* 2. 1 (Juni 2004): 22-36